

POPÜLER CANLANDIRMA SİNEMASINDA İDEOLOJİ: ASLAN KRAL

Nazlı BAYRAM*

Öncelikle çocuk seyirciyi hedefleyen popüler canlandırma sinemasının yarattığı pazar, çizgi filmlerin yanısıra, bu filmlerdeki canlandırma tiplerle süslenmiş defterler, kalemler, yapışkanlı resimler, tişörtler, çantalar, bardaklar ve benzeri yan ürünlerden oluşan bir tecim alanını da kapsamaktadır. Pazarın genişliği, bir yandan bu alanda etkinlik gösteren şirketlerin ne denli büyük paralar kazanabildiğini diğer yandan da çizgi filmlerin iletilerinin çocuğun hayatının hemen her anında çağrışımlar yoluyla yinlendiğini ortaya koymaktadır.

Pazarda büyük bir payı olan Walt Disney şirketi üç daldan para kazanır: Eğlence parkları (Disneyland, Euro Disney..), filmler ve yan ürünler (yukarıda örneklerini verdiğimiz tüketim malları).¹ Son birkaç yıl içinde üretilen çizgi filmlerin sinema pazarlarından elde ettikleri kazançlar da popüler canlandırma sinemasından pazar içindeki payına ilişkin bir görüş edinmemize yardımcı olabilir: **Oyuncak Hikayesi**

* Doç.Dr., Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi, Öğretim Üyesi.

¹ David Forgas, "Disney Animation and The Business Of Childhood" adlı yazısında şirketin, 1991 yılındaki kazancının %53'ünü parklardan, %27'sini filmlerden, %20'sini yan ürünlerden elde ettiğini belirtmektedir. (Screen, 33, Winter 1992, s. 361, 362). Ayrıca, yine aynı yazıdan öğrendiğimize göre; Walt Disney şirketinin izniyle Disney bebekleri (filmlerdeki karakterlerin bebeklerini canlandıran oyuncaklar) üreten 50 ayrı firma bulunmaktadır. Bu küçük bilgi bile pazarın büyüklüğünü anlamamız için yeterli olabilir.

(Toy story) ve **Pocahontas** adlı çizgi filmler 1995 yılında ABD ve Kanada pazarından sağladıkları kazançla en çok para kazandıran filmler listesinin ilk sıralarına yerleşirler. Birinci sırada yer alan Oyuncak Hikayesi 170 milyon dolar kazandırmıştır. Listenin üçüncü sırasındaki Pocahontas'ın sağladığı kazanç 67 milyon dolardır. Türkiye'deki sinema salonlarında 1995 yılında gösterilen **Aslan Kral** (The Lion King) ise Türkiye pazarında o yıl en çok sayıda (815.615) bilet sattıran film olarak ilk sırada yer alır.²

Bu kazanç tablosuna baktığımızda şu soruyu sormamız gerektiğini düşünüyoruz: Popüler çizgi filmler çocukların dünyasına nasıl iletiler göndermektedir ve bu iletilerin anlamı nedir?

Bu soruyu bir başka biçimde soralım: Popüler çizgi filmler çocuk seyirciye nasıl bir birey, dünya ve toplumsal ilişkiler örnekçesi göstermektedir?

O sevimli Miki Fare'nin, Vakvak Amca, Dalmaçya yavruları, Simba ve diğerlerinin masum yüzlerinin “kötü” birşeylerle ilişkili olabileceğini düşünmek güç belki de. Ancak; yetmişli yıllarda yayımlanan bir çalışma³ Disney stüdyolarının ürettiği çizgi filmlere, bunların yan ürünü olarak pazarda önemli olarak popüler canlandırma sinemasına kuşkuyla bakmak, gönderdikleri iletileri sorgulamak gerektiğini düşünmemizi sağladı.

Ariel Dorfman ve Armand Mattelart yaptıkları çalışmada Walt Disney şirketinin ürettiği çizgi romanlarda üçüncü dünya ülkelerinin gelişmiş ülkelere ekonomik ve kültürel bağımlılıklarını sürdürmelerini olumlayan ve hatta bu durumu doğal sayan iletiler bulunduğunu açığa

² Filmlerden elde edilen kazançlarla ilişkin bilgiler için bkz. **Sinema**, 16 Şubat 1996, s.73 ve 17. Mart 1996, s.78.

³ Ariel Dorfman ve Armand Mattelart tarafından yapılan bu çalışma (How To Read Donald Duck: Imperialist Ideology in the Disney Comic, 1971) ülkemizde, Emperyalist Kültür Sanayii ve W.Walt Disney: Vakvak Amca Nasıl Okunmalı adıyla yayımlanmıştır (çeviren: Atilla Aksoy, Gözlem yayınları, İstanbul: 1977).

çıkarmışlar, Walt Disney'i yayılımcı ideolojinin savunucusu olarak tanımlamışlardır.

Popüler çizgi filmler konusunda bizi uyarın başka çalışmalar da var. Kokmaz Alemdar ve İrfan Erdoğan, Disney filmlerindeki kaderciliğe, toplumsal kurumlara ilişkin tutucu yaklaşımlara, her soruna çözüm yolu olarak kaba kuvveti önermelerine, kapitalizmin değerlerini öven söylemlerine dikkatimizi çekmektedirler.⁴

Çizgi filmlere yönelik eleştirilerde şiddet kavramından sıkça sözedilmektedir. Gerçekten de televizyon kanallarında gösterilen çizgi filmlere kısa bir süre baktığımızda bile sorunların çözümü için şiddete başvurmayı önerdiklerini, şiddet içeren sahnelerin güldürücü öğelerle desteklendiğini ve böylece şiddetin sevimli kılındığını görebiliriz.⁵

Yalnızca şiddet davranışı değil, düşünme biçimleri de sevimlilik süzgecinden geçirilebilir canlandırma sinemasında; **Aslan Kral'da** (The Lion King, 1994) olduğu gibi.

Film, küçük aslan Simba'nın öyküsünü anlatır. Ancak; **Aslan Kral'**ın görünürde zararsız öyküsünün ardında tehlikeli ölçüde zararlı olduğunu düşündüğümüz iletiler vardır. Üstelik bu iletiler dramatik ve sinemasal öğelerin etkili bir biçimde kullanıldığı bir bütün içinde iletilmektedir.

Aslan Kral 6 ayrımdan (sekans) oluşmuştur. Bu ayrımları tek tek ele alarak filmin temel iletilerinin herbir ayrımda nasıl ortaya çıktığını göstermeye çalışacağız.

1. Ayrımda: SİMBA DOĞUYOR

Film bir günün doğuşuyla başlar. Afrika ezgilerinden esintiler taşıyan müzik eşliğinde güneşin ufukta yükselmesini, değişik türden

⁴ Popüler Kültür ve İletişim, Ümit Yayıncılık, Ankara, 1994: 15-23.

⁵ Daha çok bilgi için, televizyonda şiddet konusunu ele alan ve çizgi filmlerdeki şiddet ögesine ilişkin örneklerle de yer veren bir çalışmaya bakılabilir: (Bu Ne Şiddet, Nalan Demirel, İşcan, C.Öngören, M.T., Yanık F., Kitle Yayıncılık, Ankara, 1994)

hayvanların uyanmalarını izleriz. Uyanan hayvanlar gurur kayasına yönelirler. Mufasa kayanın uç noktasından hayvanlara bakar. Gurur kayası gökyüzüne doğru yükselen bir kayadır. Bir tür tahttır ya da yüksekte konumlanmış bir kürsüdür.

Bu ilk görüntülerden topluluktaki hayvanların eşit olmadığını; birinin “yukarıda” diğerlerinin “aşağıda” olduklarını öğreniriz. İktidarı görsel öğelerin yardımıyla somutlaştıran gurur kayası, bu iletiyi simgesiyle birlikte belleğimize yerleştirir.

Bu sahne yeni doğan Simba'nın gurur kayası üzerinden kral Mufasa'nın hükmettiği hayvanlara gösterilmesiyle son bulur. Krallığın yaşlı büyücüsü Rafiki, Simba'yı kayanın üzerinde havaya kaldırarak hayvan topluluğuna gösterir. Aşağıdaki hayvanlar sevinç içindedir. Gökyüzünden uzanan bir ışık demeti Simba'yı Mufasa'yı ve Simba'yı elinde tutan Bilici Rafiki'yi aydınlatır. Hayvanlar diz çöker. Yetkeye boyun eğme ve saygı gösterme anlamı içeren bu hareket, yalnızca Simba'ya yönelik değildir. Bu, düzene yönelmiş bir hareket, bir onaydır aynı zamanda. Çünkü; gurur kayası, kral Mufasa ve gelecekteki kral Simba'dan oluşan üçgen düzenin temel özelliğini simgeler: Babadan oğula geçen yönetim.

Güneşin doğuşu ile Simba'nın doğuşu arasında simgesel bir koşutluk kurulmuştur. Çünkü; 4.sahne de öğreneceğimiz gibi, gurur ülkesi krallığının sınırları güneşin aydınlattığı topraklardır. Simba ise bu krallığın gelecekteki kralı ve orada yaşayan hayvan topluluğunun gelecekteki kurtarıcısıdır.

2. Ayrım: SİMBA TOPLUM İÇİNDEKİ YERİNİ ÖĞRENİYOR.

Dördüncü sahnede Mufasa ile Simba gurur kayasının üzerinde konuşurlar. Mufasa, oğluna krallığını tanıtır ve hayat çemberini anlatır: “Herşey birbirine bağlıdır. Antiloplar ot yer, biz antilopları yeriz...” Bu bakış açısına göre, aslanların hayat çemberindeki yeri diğer hayvanlarınkinden farklıdır. Güçleri onlara kral olma hakkını vermiştir. Mufasa, aslanların (güçlü olanın) hayat çemberindeki yerini oğluna daha

iyi anlatmak için haberci papağan Zazu'ya sessizce yaklaşmasını ve arkadan saldırmamasını ister. Simba bunu başarır. Böylece güç kanıtlanır. Zazu bu oyundan zarar görmez çünkü amaç Zazu'ya zarar vermek değil, Simba'nın gücünü anlamasını sağlamaktır. Güce dayalı yetkenin haklılığı, sevimli bir hava içinde seyirciye iletilir. Simba, gelecekte kral olacağını öğrendikten sonra neşeyle şarkı söyleyerek bunu duyurur:

Ben en güçlü kral olacağım
Düşmanlarım korksun

Bu ayrımındaki iletiye göre kimi hayvanlar yönetme hakkına sahipken diğerleri yalnızca yönetilen olabilirler. Aslan kraldır çünkü, güçlüdür. Diğer hayvanlar kral olamaz çünkü aslan kadar güçlü değildir.

Bir başka sahnede ise (sahne 8) Mufasa Simba'ya “geçmişin büyük karallar”ından sözeder ve onların ölünce birer yıldız olarak gökyüzüne yerleştiklerini, oradan yeryüzündekilere baktıklarını anlatır. Simba toplum içindeki yerini tanır: O, kral olmak için yaratılmıştır, babası ve ataları gibi kral olacak, ölünce de gökyüzünde bir yıldız olarak ölümsüzlüğe kavuşacaktır. Böylece, Mufasa'nın ve Simba'nın krallığı yücelik ve tanrısallık zırhıyla da kuşatılmış olur. Bu zırh onlara bedensel değilse de tinsel ölümsüzlüğü vaadeder. Bu nedenle, Simba'nın doğumundan sonra Bilici Rafiki küçük aslanı simgeleyen bir figür çizer taşın üzerine. Bu, kutsama amacıyla yapılan bir davranıştır.

Geleceğin kralıyla birlikte topluluğun varolan düzeni de geleneklere göre onaylanmış olur.

3. Ayrım: SCAR'IN ENTRİKASI

Scar, küçük Simba'nın saflığından yararlanarak bir tuzak hazırlar. Amacı, hem Mufasa'nın, hem de Simba'nın ölmesini sağlamak ve tahta geçmektedir. Sırtlanların da yardımıyla Mufasa'yı öldürür. Simba ise kaçar ve ülkeden uzaklaşır. Scar kraldır artık.

İlk ayrımlarda gelecekteki kralın Simba olduğunu, yönetimin baba aslandan oğluna geçtiğini öğrenmiştik. Kralın kardeşi Scar, bu

geleneđi yıkıp kral olmak ister. Olup bitenler de bu nedenledir. Scar, Mufasa'nın soyundan gelmesine karřın Simba'nın dođmasıyla kral olma hakkını yitirmiřtir. Üstelik Scar, Mufasa gibi sarı yeledi deđildir. Siyah yelesi, esmer teniyle, Mufasa ve Simba'nın temsil ettiđi aslan ırkına uymaz. Filmin söylemi, o "güneřin aydınlattıđı" ülkenin krallıđına esmer aslanı deđil, beyaz aslanı uygun görür ve Scar'a hain, kötü, sinsi, despot kiřilik özellikleri vererek bu durumu haklı kılar.

Bu ayırmda Scar ve sırtlanlar arasındaki çıkar iliřkisi de sergilenir. Sırtlanlar Scar'ın kral olmasını isterler çünkü, o zaman daha çok yiyeceđi kolayca elde edeceklerini düşlerler. Esmer aslan Scar'ın da bir gücü vardır. Ama bu güç "karanlık" iliřkilerinden, sinsilik ve acımasızlıktan kaynaklanır. Böylece filmde, beyaz aslana ve onun ođluna ait olan iktidar onaylandıđı halde esmer aslanın iktidarı onaylanmaz. Bu, Scar'ın döneminde ortaya çıkan kıtlıkla da vurgulanır.

4.Ayırım: SİMBA'NIN YENİ HAYATI

Yabandomuzu Pumbaa ile misk kedisi Timon, açlık ve susuzluktan bitkin düşmüş olan Simba'yı bulup ona yiyebileceđi yaratıkları öğretirler. Bir de hayat felsefeleri vardır: "üzüntüyü bırak yaşamaya bak". Babasının ölümünden kendisini sorumlu tutan Simba (onu Scar'ın öldürdüğünü bilmemektedir) artık yetişkin bir aslan olmuřtur ama, suçluluk duygusundan kurtulamamıřtır. Bu nedenle ülkesine dönmeyi düşünmez. Ancak; Nala ile karřılařması ve ardından bilici Rafiki'nin uyarısıyla sorumluluđunu anımsar.

Filmde yönetme hakkı yalnızca "yukardakine" "gücü yetene", "soydan gelene" ve "beyaza" deđil "erkek olana", bařka deyiřle ataerkil ideolojiye göre "soyu sürdürene" verilmiş bir haktır.

Mufasa'dan sonra, eři olan diři aslan Sarabi deđil Simba yönetecektir ülkeyi. Simba kaçar ama yine de Sarabi deđil Scar iktidarı elde eder. Bu, gurur kayası krallıđının geleneklerine göre diři aslan Sarabi'nin yönetici olmasından daha çok kabul edilebilir bir durumdur. Scar'ın kral oluřu hořa gitmese de ve yönetimi sırasında kıtlık bařgösterse de hayvanlar kadere razı olur.

Nala da ynetime talip olamaz. Bunun yerine, Simba ile karřılařtıđında onu, geri dnp krallıđı alması iin ikna etmeye alıřır: “Sen bir kralısın, geri dnp dzeni sađlamam gerekir. Bu, senin sorumluluđun”. Siyaset, insan toplumlarında olduđu gibi erkeklere zg bir alan olarak tanımlanır.

Cinsiyeti ideoloji **Aslan Kral** filmiyle (diđer pek ok izgi filmle yapıldıđı gibi) ocuklara aktarılmıř olur. Yalnızca siyasette deđil hayatın diđer alanlarında da kadının edilgin bir varlık olarak gsterildiđi, kamusal alanın erkeklere, zel alanın kadınlara aık birer alan olarak tanımlandıđı filmlere bir yenisi eklenir. Bu filmde de diři karakterler edilgindir. Sarabi, nce Mufasa’nın tahtını devralacak bir erkek yavru dođurmuř; ona annelik yapmıř; Mufasa ldkten sonra Scar’ın buyruđuna girmiřtir.

Gnlk hayatta da kk Simba’nın temizliđiyle, bakımıyla annesi ilgilenirken krallıkla ilgili bilgiler babası Mufasa tarafından aktarılır. Bir sabah erken saatlerde kk Simba babasını uyandırmak ister. Mufasa, Sarabi’ye “gneř dođana dek o senin ocuđun” der. Baba, gece uykusunda rahatsız edilmek istemez!.

Cinsiyet ayrımcılıđına dayalı sylem filmin tmne yayılmıřtır. Genel olarak bedensel gcn, ataerkil geleneklerin, řiddet davranıřına dayalı zmlerin vldđ ve nerildiđi; kadının ve erkeđin sz sahibi oldukları alanların nem sıradzeni iinde sunulduđu bir filmdir **Aslan Kral**.

5. Ayrım: SİMBA GERİ DNYOR

Simba lkesine dner. Babasını Scar’ın ldrdđn đrenir. Scar ile dvřr ve onu gurur kayasından ařađı atar.

Filmdeki kaderci yaklařım olay rgs iinde ortaya ıkar: Mufasa ldkten, Simba katıktan sonra (diđer hayvanlar onun ldđn sanmıřlardır) hayvan topluluđu birlikte bir dzen kurmak iin abalamak, Scar’ın kt ynetimine karřı direnmek yerine kurtarıcı bekler. Simba lmemiřtir, onları Scar’dan kurtarır. Soya dayalı dzen srer, hayvanlar mutlu olur.

6.Ayırım: GELECEĞİN KRALI DOĞUYOR

Dişi aslan Nala, Simba'nın eşi olur, ona ve krallığa bir erkek aslan doğurarak filmin bakış açısına uygun olarak işlevini yerine getirir. Film, Simba'nın başarısını (kral olma hakkını kullanmasını) göstermekle kalmaz, krallığa bir varis geldiğini anlatarak soya dayalı düzenin süreceği garantisini de verir.

Aslan Kral'daki düşünme biçimi birbirini bütünleyen şu iletilerle ortaya çıkar:

- ** Topluluğu oluşturan hayvanlar eşit değildir.
- ** Bedensel olarak en güçlü hayvan yönetme hakkına sahiptir; diğerleri ise yönetilmek için varolmuştur.
- ** Yönetim baba hayvandan oğluna devredilir.
- ** Dişi hayvanlar yönetici olamazlar.
- ** İktidarı ele geçirmek için şiddete ve hileye başvurmak gerekir.

Sıraladığımız her bir ileti değerine kapı açarak demokrasi karşıtı bir düşünme biçimini haklı kılan temel iletiyi oluşturur. Herbir iletinin olay örgüsü içinde nasıl ortaya çıktığını incelediğimizde filmin öyküsünün ardındaki anlam ve düşünme biçimi açıkça görülmektedir.

Aslan Kral'ı hayvanların başından geçen bir öykü olarak değerlendirip iletisini hafife alabilir miyiz? Bu sorunun yanıtı seyircinin filmin kahramanlarıyla özdeşleşme eğiliminde bulunmaktadır.

Tüm anlatsal öğeler öyle düzenlenmiştir ki, seyircinin özdeşleşmekten ya da en azından empati duymaktan kaçması olanaksızlaşır. Karmaşık olmayan bir anlatım izlenir. Herşey bir neden sonuç zinciri içinde sergilenir. Anlatıdaki kişiler seyircinin onları iyi ya da kötü, güçlü ya da güçsüz, olumlu ya da olumsuz, dürüst ya da yalancı gibi kavramlarla değerlendirebileceği biçimde kodlanmıştır. Çatışmalar açıkça ortaya konur ve anlatının sonunda çözümlenir. Anlatılan olaylar gerçekten oluyormuş, anlatının kişileri o olayları

gerçekten yaşıyormuş izlenimi yaratılır.⁶

Anlatısal öğelere sinemasal düzenlemenin ve çizgi filmin olanakları da eklenince seyircinin Simba ile özdeşleşmesi kaçınılmaz olur. Simba çok sevimlidir, masumdur, kurbandır. “Ben en güçlü kral olacağım” diye şarkı söylerken “Neden?” diye **sormamamız** için bütün sinemasal beceriler kullanılmıştır.

Geleneksel anlatıların yapısal düzenlenişlerinin seyirciye anlatı kişileriyle özdeşleşme olanağı vermesine dayanarak **Aslan Kral**'ın iletilerindeki “hayvan” sözcükleri yerine “insan” sözcüğünü yerleştirerek düşünmenin yanlış olmadığını savunuyoruz. Ve görüyoruz ki; demokrasinin ilkelerine, demokratik toplum değerlerine aykırı bir düşünme biçimi Mufasa'nın, Simba'nın, Nala'nın, Rafiki'nin sözleriyle ve yaşadıkları olayların anlatım biçimiyle zihnimize yumuşak bir geçiş yapıyor.

Böylece, **Aslan Kral** demokratik olmayan bir yönetim biçimini, kurtarıcı kahraman söylemini, eşitlikçi olmayan sıradüzenli bir ilişkiler ağını, cinsiyet ayrımcılığını haklılaştıran anlatısıyla demokrasi karşıtı bir ideolojiyi yeniden üretiyor.

⁶ Peter Wollen, *Readings and Writings: Semiotic Counter-Strategies* adlı kitabında sinemanın günahları olarak sıralar bu düzenleme biçimini (Verso, London: 1982). Christopher Williams ise, filmlerin gerçeklik izlenimi yaratmasını sinemanın kendi ideolojisini üretmesi olarak değerlendirir (*Realism and the Cinema*, Routledge & Kegan Paul, London: 1980).